

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-047775

(43)Date of publication of application : 18.02.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

G06F 17/60

(21)Application number : 2001-238366

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 06.08.2001

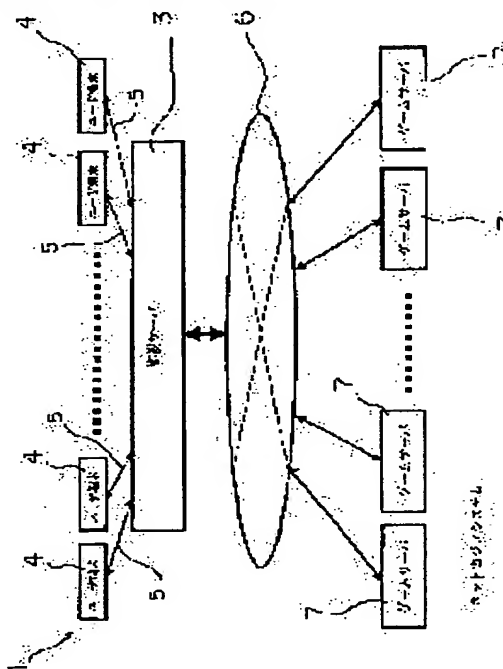
(72)Inventor : OKADA KAZUO

(54) NET CASINO SYSTEM AND GAME CONTROLLING METHOD FOR THE SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a net casino system in which many users can play a game without anxiety, noticing how a net casino managed on net which serves as an imaginary casino is reliable for a user, and a server supplied for the system as well as a game controlling method.

SOLUTION: By installing a monitor server for monitoring whether in a net casino system, play condition information related to the advantage of a user such as a realization rate or a restoration rate is widely different from a play condition declared by a game server side or whether there is no lie, environment is provided where a user can play a game without anxiety.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 25.09.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 08.04.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-08143

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 08.05.2003

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-47775

(P 2 0 0 3 - 4 7 7 7 5 A)

(43) 公開日 平成15年2月18日 (2003. 2. 18)

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード [*] (参考)
A63F 13/12 13/00		A63F 13/12 13/00	C 2C001 M N
G06F 17/60	146 410	G06F 17/60	146 410 Z A

審査請求 有 請求項の数14 O L (全11頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2001-238366 (P 2001 - 238366)

(22) 出願日 平成13年8月6日 (2001. 8. 6)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン

ティアビルA棟

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

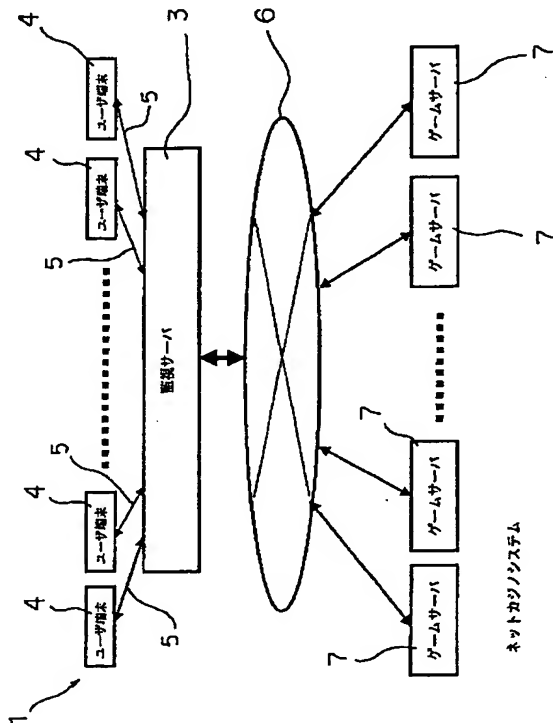
F ターム (参考) 2C001 AA02 BA01 BA05 BA06 BB01
CA02 CB01 CB04 CB08 CC02
CC03

(54) 【発明の名称】 ネットカジノシステム及び当該システムのゲーム制御方法

(57) 【要約】

【課題】 仮想カジノとなるネット上で運営されるネットカジノを如何にユーザに対して信頼されるものにするかに着目し、多数のユーザが安心して遊技を行うことが可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供せんとするものである。

【解決手段】 ネットカジノシステムに換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバ側が宣言する遊技条件とかけ離れていないか、或いは、偽りはないかを監視する監視サーバを設置することによって、ユーザが安心してゲームプレーが行える環境を提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムであって、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は、当該遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを介して伝達される制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【請求項 2】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおいて、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に送信される前記遊技条件情報は、当該遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを介して伝達される制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【請求項 3】 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のネットカジノシステム。

【請求項 4】 前記監視サーバには、前記ユーザ端末に対して前記ゲームサーバが送信するゲーム結果情報を記憶する記憶手段を有し、当該記憶手段に記憶されたゲーム結果情報に基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理し、当該演算処理の結果得られた演算結果を前記ユーザ端末に対して送信可能に構成することを特徴とする請求項 1 から 3 の何れかの請求項に記載のネットカジノシステム。

【請求項 5】 前記演算結果がリアルタイムで前記ユーザ端末に送信されることを特徴とする請求項 4 に記載のネットカジノシステム。

【請求項 6】 前記演算結果は、他のユーザ端末の前記ゲーム結果情報にも基づく演算結果であることを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載のネットカジノシステム。

【請求項 7】 前記ユーザ端末に送信される前記演算結果は、当該ユーザ端末によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他のユーザ端末により行われたゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との 2 つの演算結果を送信可能に構成することを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載のネットカジノシステム。

【請求項 8】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊

技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、

前記ユーザ端末と前記ゲームサーバとの間に、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報をチェックするチェック手段を備えた監視サーバを介在させ、

前記チェック手段によって予め当該監視サーバ内に記憶された前記ゲームサーバの宣言する遊技条件情報と、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報との比較することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 9】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、

前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、

前記ユーザ端末と前記ゲームサーバとの間に、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報をチェックするチェック手段を備えた監視サーバを介在させ、

前記チェック手段によって予め当該監視サーバ内に記憶された前記ゲームサーバの宣言する遊技条件情報と、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報との比較することを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項 10】 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする請求項 8 又は 9 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 11】 前記監視サーバには、前記ユーザ端末に対して前記ゲームサーバが送信するゲーム結果情報を記憶する記憶手段を有し、当該記憶手段に記憶されたゲーム結果情報に基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理し、当該演算処理の結果得られた演算結果を前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする請求項 8 から 10 の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法。

【請求項 12】 前記演算結果がリアルタイムで前記ユーザ端末に送信されることを特徴とする請求項 11 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 13】 前記演算結果は、他のユーザ端末の前記ゲーム結果情報にも基づく演算結果であることを特徴とする請求項 11 又は 12 に記載のゲーム制御方法。

【請求項 14】 前記ユーザ端末に送信される前記演算

10

20

30

40

50

結果は、当該ユーザ端末によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他のユーザ端末により行われたゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信することを特徴とする請求項11又は12に記載のゲーム制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、インターネット等の通信回線を用いたネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法に関する。

【0002】特に、複数の仮想店舗たるゲームサーバごとに異なる換金率などの情報を端末に対して送信可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法。

【0003】

【従来の技術】近年、ネットカジノは外国で政府公認のカジノとして認められるようになってきている。そして、このようなネットカジノに関する技術として、

(イ) 特許第2810658号、(ロ) 特開平8-182855号、(ハ) 特開2001-142973号、(ニ) 特開2001-79267号が知られている。上記(イ)～(ニ)には、以下のような技術内容が開示されている。

【0004】(従来技術イ) このものは、端末とゲームサーバとの通信データ量に関する点に着目し、パチンコに限らずデータ量の多い遊戯であっても、遊戯状況のモニタ映像と遊戯者の遊戯状況に時間差が生じることがなく、更に、遊戯店と遊戯契約している者は、望むときはいつでも必ず遊戯を楽しむことができる通信遊戯システムを提供することを目的としてなされたものである。

【0005】そして、上記目的を達成するために、遊戯内容を記録する遊戯記録媒体10と、前記遊戯記録媒体の情報を読み出して遊戯を進行させる遊戯コンピュータ20と、前記遊戯コンピュータと遊戯店とを接続する通信回線とを有する通信遊戯システムにおいて、前記遊戯店は前記通信遊戯システムの中に存在する遊戯コンピュータと同数の送受信チャンネルを有する送受信装置を備えるようにすることが開示されている。

【0006】(従来技術ロ) このものは、遊戯店の営業時間に左右されずにプレーできるようにする点に着目し、実際の遊戯店にいる感覚で、誰もが、いつでも遊戯へ参加できるようにすることを目的としている。

【0007】そして、上記課題を解消するために、パソコンユーザが、ネットワークを介して送られてくるパチンコ台の映像を見ながら、パチンコ店に設けられた所定のパチンコ台をパソコン上で操作し、プレイすることを提案し、また、パソコン側に対して音響効果を施すことで、利用者は、実際にパチンコ店に出向かなくても、24時間いつでも、臨場感に富むパチンコを楽しめるという

たものである。

【0008】(従来技術ハ) このものは、いわゆる初心者であっても、家庭にいながら、気軽に、パチンコをゲームとして行う感覚で、街のパチンコホールに出向いたのと同様かそれ以上のエンターテイメントに仕立てられているインターネット株取引引きを行うことのできるインターネットを利用した株取引引きシステムを提案することを目的としている。

【0009】そして、上記目的を達成するために、コンピュータネットワークに接続されたサーバコンピュータを有するインターネットを利用した株取引システムであって、前記サーバコンピュータは、ネットワークを介して受信した投資家の端末からの要求に応じて、刻々と発生する株式情報を投資家の端末に送信出力すると共に、投資家の端末から入力される売り指示、買い指示に応じて、株の売買を行い、当該売買の結果の取引状況を投資家の端末に送信出力する。ここで、前記サーバコンピュータから投資家の端末への送信出力は、投資家の端末に備えられている画面においてパチンコ遊技場の画像として表示されるインターネットを利用した株取引システムである。

【0010】(従来技術ニ) このものは、バーチャルリアリティ(仮想現実空間)によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、例えばインターネット等の通信回線を利用して、ユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムに関するものである。

【0011】そして、この発明では、バーチャルリアリティ(仮想現実空間)によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、インターネットを利用してユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムが開発されサービスを行っている従来の問題として、前記ユーザ端末においてこのサービスの提供を受ける場合に、ユーザ端末上に単にパチンコパーラーの店内の画像が表示され、表示された画像の中からパチンコ台を選択しパチンコ遊技を行うにすぎない単調なゲーム性に着目し、遊技を行うパチンコ台を選択するときに、前記サーバに格納された台情報がユーザ端末に表示するようにした点に特徴を有するものである。これにより、ユーザ端末からバーチャルパチンコパーラーに設置された複数のパチンコ台から遊技を行うパチンコ台を選択する際に、サーバ内に格納されている台情報がユーザ端末に表示されるため、ユーザはユーザ端末に表示される台情報を基にパチンコ台を選択することとなる、よって、パチンコ台を選択するプロセスが付加され、より現実になくなってリアリティを増すことができるとその公報内で説明しているものである。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来の技術では、インターネット等の通信回線を通じて、実際のパチンコ店などのパーラに出向くことなく景

品交換を行うことが可能なネット上で実現される仮想のカジノをユーザが行うにあたり、誰もが不安に感じることが予測できる信頼性向上の点についての配慮が全くなされていないといった問題があった。

【0013】そして、上記従来のものでは、ネットカジノを運営する場合に、複数のサーバとしてのゲームサーバと接続する点についても全く考慮されていないものであった。

【0014】この発明は上記問題点に鑑みなされたもので、仮想カジノとしてのネット上で運営されるネットカジノを如何にユーザに対して信頼されるものにするかに着目し、多数のユーザが安心して遊技を行うことが可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供せんとするものである。さらには、換金率等の遊技条件情報が異なる複数のゲームサーバで遊技を行うことが可能な環境を構築する場合に好適なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供することを下位の目的とする。

【0015】

【課題を解決するための手段】以上のような課題に鑑みてこの発明では、ネットカジノシステムに換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバ側が宣言する遊技条件とかけ離れていないか、或いは、偽りはないかを監視する第三者的な監視サーバを設置することによって、ユーザが安心してゲームプレーが行える環境を提供する。

【0016】より具体的には、次のような発明を提供する。すなわち、(1) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムであって、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は、当該遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを介して伝達される制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【0017】この発明によれば、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に送信されてユーザに告知される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、該遊技条件情報の真偽をチェックすることが可能な監視サーバを介してなされるものであるから、ゲームを行う前記ユーザに対してネット上で仮想的に行われるゲームの信頼性向上を促すことが可能となる。

【0018】(2) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおいて、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであ

り、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に送信される前記遊技条件情報は、当該遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを介して伝達される制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【0019】この発明によれば、上記(1)の発明の効果に加えて、複数の遊技条件情報でゲームサーバを運営している複数のゲームサーバをユーザの好みで選択してゲームプレーを行うことが可能となる。このようにユーザ自身の選択によって、好みの遊技条件のゲームサーバでゲームを行えるようにすれば、まるで現実社会の中で、複数のパチンコパーラの中から好きなホールを選んでゲームを行うのと同様の環境となるから、よりリアルティのあるカジノシステムを提供できることになる。

【0020】(3) 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信することを特徴とする上記(1)又は(2)に記載のネットカジノシステム。

【0021】この発明によれば、上記(1)又は(2)の発明の効果に加え、初めてゲームを行うユーザでも、当該ユーザに対して安心してゲームを行うことができるといった心象を影響し得ることが可能となる。

【0022】(4) 前記監視サーバには、前記ユーザ端末に対して前記ゲームサーバが送信するゲーム結果情報を記憶する記憶手段を有し、当該記憶手段に記憶されたゲーム結果情報に基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理し、当該演算処理の結果得られた演算結果を前記ユーザ端末に対して送信可能に構成することを特徴とする(1)から(3)の何れかに記載のネットカジノシステム。

【0023】この発明によれば、前記記憶手段に記憶されたゲーム結果情報に基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理し、当該演算処理の結果得られた演算結果を前記ユーザ端末に対して送信するようにしているから、ユーザはその送信されてくる演算結果と、前記遊技条件情報とを比較してユーザ自身が前記遊技条件の真偽を確かめることが可能となるから、より前記ユーザに対して信頼度の高いネットカジノシステムとすることができる。

【0024】(5) 前記演算結果がリアルタイムで前記ユーザ端末に送信されることを特徴とする(4)に記載のネットカジノシステム。

【0025】この発明によれば、上記(4)の発明の効果に加えて、時間帯に応じた前記ゲームサーバの遊技条件に係わる癖を研究するなどの、他の趣向性を提供することが可能となる。

【0026】(6) 前記演算結果は、他のユーザ端末の前記ゲーム結果情報にも基づく演算結果であることを

特徴とする上記 (4) 又は (5) に記載のネットカジノシステム。

【0027】この発明によれば、一人のユーザのゲーム結果だけでなく、他のユーザのゲーム結果にも基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理するようにしているから、より前記演算処理の演算結果が真性の遊技条件に近いものとなるため、ゲームサーバが提供する遊技条件情報とかけ離れた情報となって、ユーザに猜疑心を彷彿させるなどの恐れを低減できる。

【0028】(7) 前記ユーザ端末に送信される前記演算結果は、当該ユーザ端末によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他のユーザ端末により行われたゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信可能に構成することを特徴とする上記 (4) 又は (5) に記載のネットカジノシステム。

【0029】この発明に上記 (6) の発明と同様の効果を奏するとともに、自分がプレーしているゲームサーバ又はゲームサーバ内に仮想的に設置される複数のゲーム機の遊技条件が、他のゲームサーバ又は他のゲームサーバ内に仮想的に設置される複数のゲーム機に比べて前記遊技条件の良し悪しを把握することができるようになり、実際のパチンコ店などで他のパチンコ機を物色するのと同様の遊技性を付加することが可能となる。

【0030】(8) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、前記ユーザ端末と前記ゲームサーバとの間に、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報をチェックするチェック手段を備えた監視サーバを介在させ、前記チェック手段によって予め当該監視サーバ内に記憶された前記ゲームサーバの宣言する遊技条件情報と、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報との比較することを特徴とするゲーム制御方法。

【0031】この発明によれば、既述した (1) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0032】(9) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、前記ユーザ端末と前記ゲームサーバとの間に、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報をチェックするチェック手段を備えた監視サーバを介在させ、前記チ

ェック手段によって予め当該監視サーバ内に記憶された前記ゲームサーバの宣言する遊技条件情報と、前記ユーザ端末に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報との比較することを特徴とするゲーム制御方法。

【0033】この発明によれば、既述した (2) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0034】(10) 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする上記 (8) 又は (9) に記載のゲーム制御方法。

【0035】この発明によれば、既述した (3) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0036】(11) 前記監視サーバには、前記ユーザ端末に対して前記ゲームサーバが送信するゲーム結果情報を記憶する記憶手段を有し、当該記憶手段に記憶されたゲーム結果情報に基づいて換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算処理し、当該演算処理の結果得られた演算結果を前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする (8) から (10) の何れかに記載のゲーム制御方法。

【0037】この発明によれば、既述した (4) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0038】(12) 前記演算結果がリアルタイムで前記ユーザ端末に送信されることを特徴とする (11) に記載のゲーム制御方法。

【0039】この発明によれば、既述した (5) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0040】(13) 前記演算結果は、他のユーザ端末の前記ゲーム結果情報にも基づく演算結果であることを特徴とする (11) 又は (12) に記載のゲーム制御方法。

【0041】この発明によれば、既述した (6) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0042】(14) 前記ユーザ端末に送信される前記演算結果は、当該ユーザ端末によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他のユーザ端末により行われたゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信することを特徴とする (11) 又は (12) に記載のゲーム制御方法。

【0043】この発明によれば、既述した (7) の発明と同様の効果を奏するものである。

【0044】

【発明の実施の形態】以下、本発明を適用したインターネット等の広域ネットワークを用いたネットカジノシステム1について、図を参照しながら説明する。

【0045】図1は本発明に係るインターネット等の広

域ネットワークを用いたネットカジノシステム 1 は、演出可能な画像データ提供装置としてのゲームサーバ 7 と、当該サーバ 7 と接続して前記サーバ 7 から動画データ、音声データや静止画像データを受信するとともに前記サーバ 7 に対してゲーム入力としての入力操作が可能なユーザ端末 4 と、前記 WEB サーバ 7 及びユーザ端末 4 とを仲介する広域ネットワークとしてのインターネット網 6 とから構成されている。前記ゲームサーバ 7 は、ユーザ端末 4 からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益をユーザに対して適宜に提供し得るサービスを行う。

【0046】前記ゲーム入力としては、パチンコであれば球を弾く強さの入力、パチスロであればスロットのスタート入力及びストップボタン入力などのカジノゲームに対してユーザが参加するための入力がこれに相当する。

【0047】前記ユーザ端末 4 としては、携帯電話や固定的に設置されるパーソナルコンピュータとしての端末との何れで構成しても良い。但し、前記ユーザ端末 4 については、前述した動画データ、音声データや静止画像データを表示するための表示手段 14 及びスピーカ 19 が夫々設けられている。

【0048】すなわち、この図 1 に示すカジノシステム 1 は、インターネット網 6 を介して不特定多数のユーザの所有する端末 4 が接続されるようになされている。ユーザ端末 4 は、インターネット網 6 などの通信回線網を介して互いに音声データや文字データの授受を例えば TDMA (Time Division Multiple Access) と呼ばれる時分割多重接続方式で行うことができる。

【0049】この発明における広域ネットワークとは、前記インターネット網 6 の他、前記ユーザ端末が携帯電話であれば、携帯電話会社が運営するパケット網 / PDC 網、基地局や情報センタなどがこれに相当する。

【0050】図 2 はユーザが所持するユーザ端末 4 の構成を示すブロック図である。この図 2 に示されるように、ユーザ端末 4 においては、データバス BUS に CPU 11、メモリ 12、インターネット網 6 との間で信号の送受信を行う送受信部 15、当該送受信部 15 において受信した RF (Radio Frequency) 信号をベースバンド信号に変換すると共に送信しようとするベースバンド信号を RF 信号に変換するベースバンド処理部 16、マイクロホン 18 及びスピーカ 19 とのインターフェイスである音声処理部としての入出力部 17、液晶表示パネル等で構成された表示手段 14 及びキーボードやジョグダイヤル等である入力操作部 13 が接続されている。

【0051】CPU 11 はメモリ 12 に格納されている動作プログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、当該動作に応じて各回路部を制御する。CPU 11 の各種処理内容は必要に応じて表示手段 14 やスピーカ 19 に表示 (出力) される。入力操作部 13

は、ユーザが所望入力を行なうと、当該入力を CPU 11 に供給し、当該 CPU 11 はユーザの入力信号をサーバ 7 に送信する。

【0052】そして、サーバ 7 から前述した動画データ、音声データや静止画像データ送信され、送信された動画データ、音声データや静止画像データを送受信部 15 が受信する。次に、送受信部 15 は、受信したデータが RF 信号の場合には、その受信した RF 信号をベースバンド処理部 16 に供給し、ここで RF 信号をベースバンド信号に変換する。ベースバンド処理部 16 は当該変換されてなるベースバンド信号を入出力部 17 に供給することにより、受信された通話先からの音声信号をスピーカ 19 から音声として出力する。

【0053】また、ユーザがマイクロホン 18 を介して音声を入力すると、入出力部 17 はマイクロホン 18 から供給される入力音声信号をベースバンド処理部 16 に供給し、ここでベースバンド信号を RF 信号に変換する。そしてベースバンド処理部 16 は当該変換されてなる RF 信号を送受信部 15 を介してインターネット網 6 に送信することにより、当該 RF 信号を、前記インターネット網 6 に回線接続されたサーバ 7 に対して送信する。かくしてユーザ端末 4 を使用するユーザは、サーバ 7 との間でデータの送受信を行ないつつカジノゲームを進行することが可能となる。

【0054】CPU 11 は、ユーザが入力操作部 13 を操作することにより入力される種々のゲーム入力情報をサーバ 7 に送信する。なお、前記メモリには、カジノゲームを行なうための端末用ゲームプログラムを含む端末用ゲーム情報が予め記憶されており、後述するサーバ 7 のサーバ用ゲームプログラムと協働してカジノゲームを進行することになる。すなわち、この実施の形態では、カジノゲームを進行するのに必要なゲームプログラムの全てをサーバ 7 に具備するのではなく、端末 4 とサーバ 7 とで分割して記憶するようにして、カジノゲームを進行する前記ゲームプログラムに基づく演算処理を端末 4 とサーバ 7 とで分担することにより、サーバ 7 内での演算処理の負担を軽くして、一度に沢山のユーザがサーバ 7 にアクセスしてカジノゲームを楽しむ場合でも演算処理能力に支障を来し難くするとともに、送信 / 受信時のデータ量を減らして通信容量による遅延が発生することを低減するように配慮している。前記メモリ 12 は、ワークメモリやハードディスクなどの記憶媒体を含む概念である。

【0055】図 3 はサーバ 7 の構成を示すブロック図である。この図 3 に示されるように、サーバ 7 は、データバス BUS に接続された CPU 21、ハードディスク等の記憶手段 22、メモリ 23、通信インターフェイス 24 及びデータベース 25 を有し、CPU 31 はメモリ 23 に格納されている制御プログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU 31

は通信インターフェイス 24 によって接続されたインターネット網 6 を介して、送信される各ユーザ端末 4・・・からのゲーム入力情報を受け取り、これを記憶手段 22 に格納する。

【0056】前記記憶手段 22 には、制御プログラムとしての前記サーバ用ゲームプログラムを含むカジノゲーム情報と、前記端末 4 の入力操作部 13 の操作によるゲーム入力データとが記憶されている。また、前記制御手段は、前記記憶手段 22 内の前記ゲームプログラム等に基づいて進行されるネットカジノゲーム用の動画作成用データをデータベース 25 から抽出して端末 4 に送信するとともに、端末 4 側から受信された前記ゲーム入力データに基づきカジノゲームを進行するようにしている。

【0057】また、前述したように、この実施の形態では、サーバ 7 での演算処理を可及的に減らして、当該サーバ 7 に対する処理負担を低減するようにしているが、新しい端末用ゲームプログラム、動画データ、画像データ等のゲーム情報をデータベース 25 に格納して、このデータベース 25 に端末 4 をアクセスすることによって、端末 4 のメモリ 12 に適宜にダウンロードできるように構成されている。また、前記データベースには、そのゲームサーバによって仮想的に端末 4 に対して提供される、バーチャルホール内に設置された複数の異なる種類のパチスロ又はパチンコゲーム機の設定や当該バーチャルホールの換金率／還元率などのユーザの利益に係わる遊技条件情報が記憶されており、ユーザの端末 4 からの要求の有無に拘わらず強制的に端末 4 に送信されて、端末 4 の表示手段 14 に表示される。

【0058】前述したゲームサーバ 7 の換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は、図 1 の夫々に示すゲームサーバ 7 ごとに夫々異なり、ユーザは端末 4 で各ゲームサーバ 7 に接続して夫々のホールの前記遊技条件情報を入手し、どのゲームサーバ 7 でゲームを行うかを選択決定することができる。このような選択決定行為は、現実社会で行われるホール選びと良く似ており、リアリティのあるものとして行うことができるし、現実社会に存在するホール選びに比べて優れているところは、地理的な要因でホール決定の選択の余地が狭められない点が上げられる。例えば、現時点において、東京と大阪とではホールの換金率が異なるが、現実社会においては交通手段を使ってお互いの場所へ移動することが必要となるが、この実施の形態のようなネットカジノであればそのような必要もないものである。

【0059】メモリ 23 は、ユーザの所有するユーザ端末 4、・・・から受信される電子データを一旦格納記憶するなどの CPU 21 のワークメモリとして機能する。

【0060】図 4 に示すのは、前記端末 4 とサーバ 7 との間に設置される監視サーバ 3 であって、当該監視サーバ 3 には、ゲームサーバ 7 からユーザ端末 4 に送信される前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック

手段としてのチェックプログラムを備えている。

【0061】監視サーバ 3 は、データベース BUS に接続された CPU 31、ハードディスク等の記憶手段 32、メモリ 33、通信インターフェイス 34 及びデータベース 35 並びにタイマー手段 36 を有し、CPU 31 はメモリ 33 に格納されている制御プログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU 31 は通信インターフェイス 34 によって接続されたインターネット網 6 及び電話回線 5 を介して、各ユーザ端末 4・・・及び各サーバ 7・・・間でのゲーム入力情報や前記ゲーム情報等の中継処理を行うとともに、端末 4 とサーバ 7 間で送受信される内容を継続的にデータベース 35 内に送受信履歴情報として蓄積記憶するとともに、当該蓄積した送受信履歴情報に基づいて記憶手段 32 に格納した前記チェックプログラムに基づいて不正や偽りの情報が端末 4 に送信されていないかをリアルタイムでチェックする。

【0062】前述したチェックの一例としては、サーバ 7 からユーザ端末 4 に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、実際のゲームに反映されているかどうかをチェックするようにしている。しかも、このチェック結果は、サーバ 7 から端末 4 に対して送信される各種のゲーム進行情報に重層されて端末 4 に送信され、端末 4 の表示手段 14 又はスピーカ 19 によりリアルタイムの前記遊技条件情報が表示され、ユーザ自身の視覚又は聴覚によってサーバ 7 が宣言する前記遊技条件情報と比較できるようにしている。

【0063】前記記憶手段 32 には、前記チェックプログラムの他、端末 4 とサーバ 7 間で送受信されるデータのデータベース化を行いデータベース 35 に格納するためのプログラム、後述する会員の個人情報に照らして前記入力操作部 13 により入力される認証コードを真性なものかどうかを認証する認証プログラムなどの各種制御プログラムが格納されている。

【0064】メモリ 33 は、ユーザの所有するユーザ端末 4、・・・から受信される電子データを一旦格納記憶するなどの CPU 31 のワークメモリとして機能する。

【0065】前記データベース 35 には、前述したサーバ 7 / 端末 4 間での送受信履歴情報の他、予め登録された会員の個別情報としての会員 ID コードやパスワード、或いは住所／氏名／年齢／過去においてその会員が行ったゲーム履歴情報などが記憶されている。また、予め各ゲームサーバ 7 (仮想のパチンコホール) が宣言している遊技条件情報を、夫々個別に抽出可能なようにデータベース 35 内に格納されている。

【0066】前記タイマー手段 36 は、換金率などを日又は所定時間帯単位で演算する場合の時間情報を得る目的で設けられており、他の用途としては、会員であるユーザの過去のアクセス履歴データに時間の要素を付加することにより、ユーザ端末 4 に強制的に端末 4 を使用し

ている可能性の高い時間又は日にタイムリーな情報を提供する場合などにも利用されるものである。

【0067】図5に示すのは、上述したネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ3内の処理フロー図である。

【0068】まず、ユーザが端末4を操作して監視サーバ3にアクセスすることにより、処理がスタートする(ステップS1)。端末4から監視サーバ3に対してアクセス要求があると、監視サーバ3は、記憶手段32に記憶された認証画面情報を端末4に送信し、端末4の入力操作部13により予め会員登録時に監視サーバ3との間で定められた前記会員IDコードや前記パスワードを入力することを促す認証処理を行う(ステップS2)。

【0069】そして、入力が完了したか否かをCPU31が記憶手段32の認証プログラムに基づいて判定処理を行う(ステップS3)。

【0070】判定処理の結果、正規会員であることが認証されると、監視サーバ3を通じてカジノゲームが行える複数のゲームサーバ7・・・7のデフォルト情報及びゲームサーバ7の選択画面情報をCPU31を含む制御手段により、認証が終了した端末4へ送信する(ステップS4)。

【0071】そして、選択入力が完了したか否かをCPU31が記憶手段32の選択判定プログラムに基づいて判定処理を行う(ステップS5)。

【0072】選択入力が完了すると、この監視サーバ3を中継点として端末4と選択されたサーバ7とのアクセス処理がCPU31を含む前記制御手段の制御により行われる(ステップS6)。

【0073】その後、監視サーバ3は、端末4とアクセス処理が終了したゲームサーバ7との間で送受信されるカジノゲームを進行するためのゲーム進行情報の中継点となるべく準備処理を行う(ステップS7)。前記ゲーム進行情報とは、カジノゲームを進行するために必要な情報の全てを意味する。

【0074】端末4又はゲームサーバ7からゲーム進行情報を受信したとCPU31を含む制御手段により判定すると(ステップS8)、その受信したゲーム進行情報は、大当たり情報、時間軸に対応した景品払出量情報、ゲーム開始時間、ゲーム終了時間などのデータとして後に利用可能な形式にして記憶されるデータベース化処理が施される(ステップS9)。

【0075】また、予めゲームサーバ7・・・7が宣言した「換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報」を記憶したデータベース35から選択されたゲームサーバ7の前記遊技条件情報を抽出し、当該抽出した遊技条件情報を参照しつつ前記受信したゲーム進行情報に基づいてリアルタイムで演算された演算遊技条件情報と比較処理を行う(ステップS10)。

【0076】比較処理を行ったチェック結果は、サーバ

7から送信されるゲーム進行情報に重畳するなどして端末4の表示手段14に数字等の文字情報として表示されるために送信される(ステップS11)。なお、この実施の形態では、比較処理をおこなった結果として、ユーザ端末4によるゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果と、他の複数のユーザ端末4により行われた複数のゲーム結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信するようにしている。

【0077】端末4又はゲームサーバ7から終了信号を受信したかどうかをCPU31を含む前記制御手段により判定を行う(ステップS12)。

【0078】終了信号を受信したと判定された場合には、前記制御手段は端末4及びサーバ7との回線を切断してゲームを終了する(ステップS13)。

【0079】なお、前記監視サーバ3のチェック手段としてのチェックプログラムによって、予めゲームサーバ7が宣言した遊技条件情報が正しく運営されているかをチェックしている旨を、ユーザ端末4の表示手段14に告知情報として告知するように構成している。

【0080】なお、前記監視サーバ3の真偽チェック手段としてのチェックプログラムは、前記所定のタイマー手段36に応じて所定時間毎にゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算し、当該演算結果と予めゲームサーバ(仮想パチンコホール)がユーザに対して宣言している前記遊技条件情報とを比較して、その比較結果を評価結果としてユーザ端末4に送信する。この送信された評価結果をユーザが表示手段14によって見ることににより、ユーザは安心感をもってカジノゲームを行なえることになる。勿論、前記演算結果や評価結果は、他のユーザ端末4によって行なわれているゲーム結果に基づいて演算されたものも含めてユーザ端末4に送信されるようにすることが、情報量の問題や前記評価結果との兼ね合いからより好ましい。

【0081】

【発明の効果】この発明によれば、通信回線により複数のユーザが端末を介して利用可能なネットカジノの利用を監視サーバの存在によって安心してプレーすることが可能となるといった格別の効果を奏するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わる通信回線網の構成を示す概略図である。

【図2】 本発明に係わる端末としてのパーソナルコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に係わるゲームサーバの構成を示すブロック図である。

【図4】 本発明に係わる監視サーバの構成を示すブロック図である。

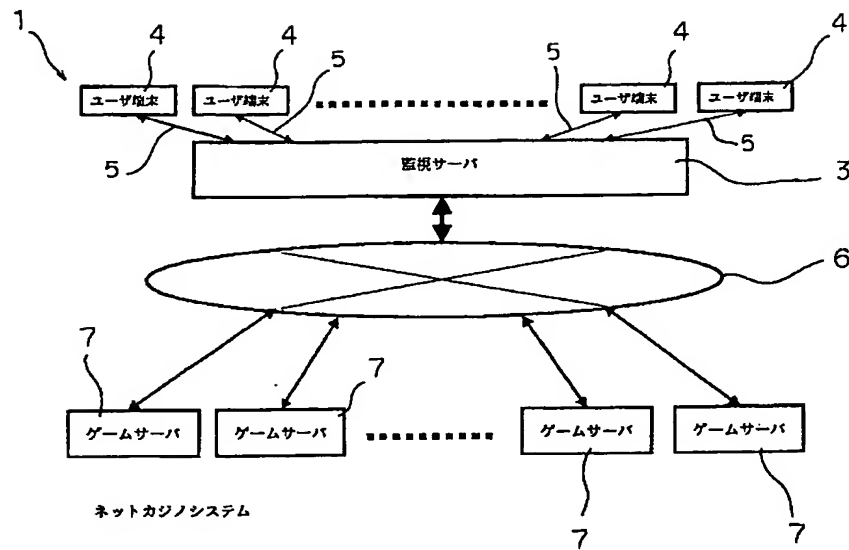
【図5】 ネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ内の処理フロー図である。

【符号の説明】

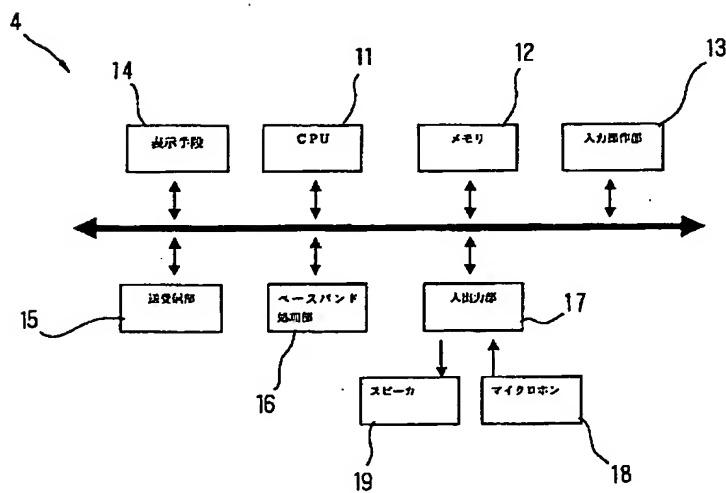
- 15
 1 . . . ネットカジノシステム、
 5 . . . 監視サーバ、
 6 . . . インターネット回線網、

- 16
 7 . . . ゲームサーバ
 14 . . . 表示手段
 32 . . . 記憶手段

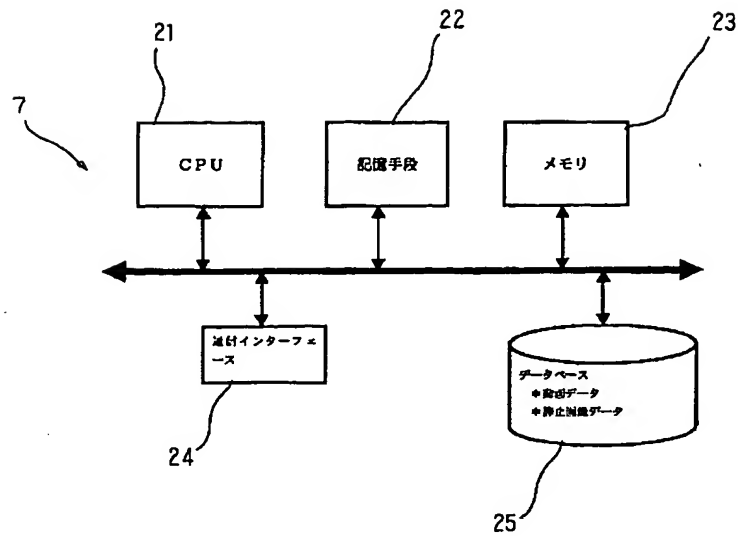
【図 1】



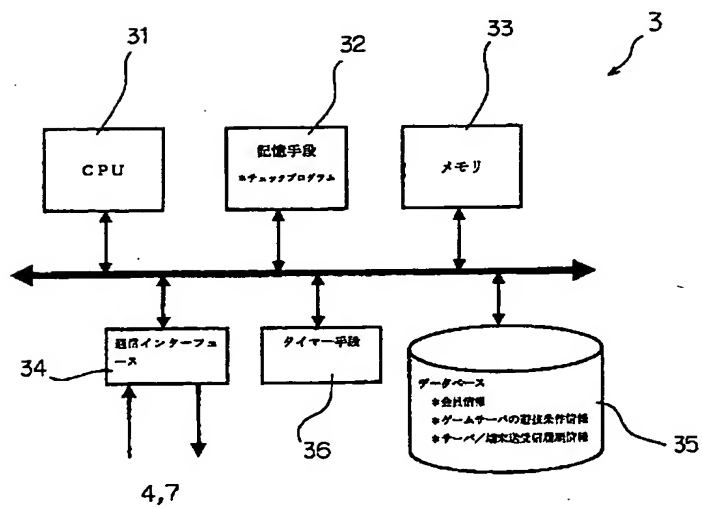
【図 2】



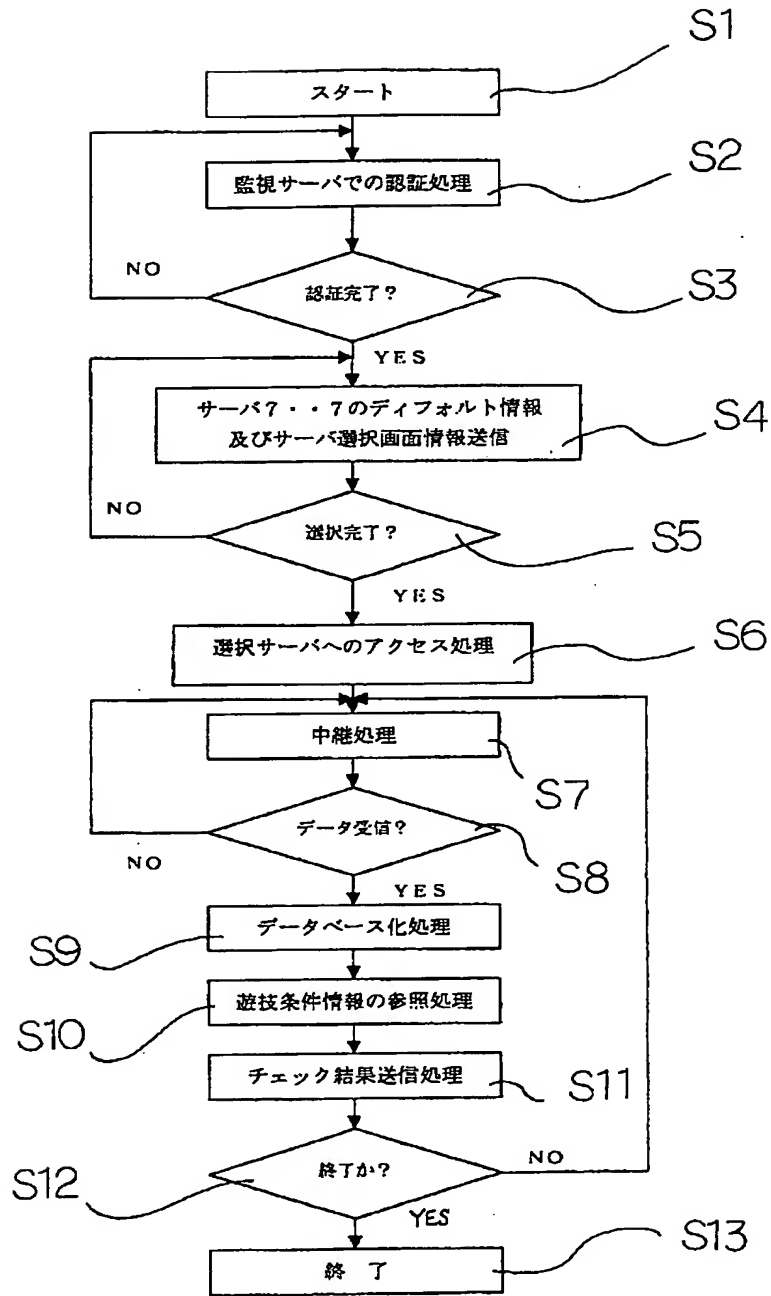
【図 3】



【図 4】



【図 5】



フロントページの続き

(51) Int. Cl.⁷

G 0 6 F 17/60

識別記号

5 0 2

Z E C

F I

G 0 6 F 17/60

テーマコード (参考)

5 0 2

Z E C